

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masalah pembentukan karakter siswa menjadi perhatian banyak kalangan karena semakin banyaknya para orang tua yang menganggap pendidikan sudah cukup diberikan oleh Guru di sekolah, baik itu pendidikan tentang ilmu pengetahuan maupun pendidikan tentang karakter para siswa dalam kehidupan sehari - hari, namun harus diketahui orang tua bahwa waktu belajar anak di sekolah hanya beberapa persen dibandingkan dengan pembelajaran yang diperoleh di rumah maupun dilingkungan bermain.

Anak belajar karakter baik dan buruk bukan hanya dari membaca, menulis dan mendengarkan, namun anak juga belajar dari apa yang dilihat dan dirasakan. Seperti dukungan oleh lingkungan sekitar tempat tinggal atau lingkungan bermain akan membuat anak menjadi bimbang dan anak menjadi pembangkang karena anak hanya melakukan hal yang menurutnya nyaman dilakukan dan menolak aturan serta ajaran yang membuatnya merasa tidak nyaman tergantung dari bagaimana anak tersebut merasakan dan menanggapi namun hal ini

dapat ditangani apabila orang tua dan guru mengerti sifat dasar anak.

Beberapa cara yang telah diketahui bahwa anak suka bermain dan suka dengan berbagai macam jenis suara yang menarik, maka diambil cara mudah untuk menarik anak belajar mengenai pembentukan karakter yaitu dengan cara bermain sambil belajar menggunakan permainan tradisional, demikian akan dijelaskan fungsi dan tujuan permainan, yang diberikan setelah mereka melakukan permainannya. Hal tersebut membuat mereka tanpa sadar telah mencoba peranan karakter yang berbeda dan berbanding terbalik dengan karakter kurang baik yang dimiliki anak tersebut sebelumnya.

Permainan tradisional telah lama kita kenal namun semakin meningkatnya teknologi sehingga banyak ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia, permainan tersebut merupakan permainan yang mengangkat budaya Indonesia untuk menjelaskan karakteristik dari suatu daerah dimana permainan tersebut dibentuk (diciptakan dan permainan tradisional juga mengandung berbagai macam budaya dan karakter yang diwariskan dari nenek moyang. Oleh karena itu, untuk mengenalkan kembali budaya nenek moyang melalui permainan tradisional dan menyelesaikan masalah karakter yang kurang diketahui anak, sekaligus memberikan suatu pengetahuan bagi para guru bahwa

pembentukan karakter anak dapat dilakukan sejak dini melalui permainan tradisional, serta jenis permainan tradisional yang tepat diterapkan untuk membentuk karakter anak yang diinginkan, maka hal tersebut diambil dari berbagai contoh dan masalah (fenomena) yang banyak terjadi ditempat penelitian.

Berbagai macam masalah yang diawali dari pengamatan peneliti mengenai karakter adik yang sering mengerjakan PR di sekolah dan sering membuang sampah secara sembarang. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengamati kegiatan siswa yang lainnya di SDN Serut dan lokasi juga yang berdekatan dengan sekolah, dari hasil pengamatan sebelumnya ternyata setelah diamati dari keseluruhan siswa yang ditimbulkan siswa di SDN Serut Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen seperti mengenai masalah karakter anak yang akan dibentuk melalui permainan tradisional ditunjukkan sangat buruk, salah satunya mengenai kurangnya minat anak dalam mengerjakan PR, anak yang kurang bersosialisasi dan mengajarkannya agar dapat bersosialisasi dengan baik, anak yang senang melanggar peraturan lalu lintas serta membahayakan keselamatannya seperti berjalan disebelah kanan, hal tersebut berpengaruh besar pada kurangnya perhatian dari orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya serta kurangnya

pengetahuan yang diberikan oleh guru.

Hal ini membuat peneliti tertarik untuk memperbaiki karakter anak yang ada di daerah tersebut sesuai dengan yang diinginkan peneliti dengan mempergunakan permainan tradisional, serta peneliti juga dengan menggunakan permainan tersebut sekaligus mengenalkan kepada masyarakat dan anak - anak yang sebelumnya tidak mengerti atau belum dikenalkan oleh orang tuanya mengenai permainan tradisional, maka dengan ini orang tua yang telah mengetahui tentang berbagai macam permainan tradisional dan kegunaannya sehingga mereka akan mengenalkan kepada anak berbagai macam permainan tradisional. Kegunaan permainan tradisional bukan hanya untuk bermain dan mengisi waktu luang saja namun sebagai salah satu aktifitas olahraga dengan beberapa nilai moral yang di ajarkan didalamnya mengenai karakter baik dan buruk, boleh atau tidak untuk dilakukan kepada teman, keluarga maupun lingkungan.

Faktor yang menjadi salah satu hal yang menarik untuk diteliti dari masalah ini yaitu adanya berbagai masalah mengenai karakter anak yang kurang diketahui oleh orang tua, justru banyak orang tua lebih suka menyalahkan lingkungan atau teman bermain anak karena tindakan anak yang melenceng dari peraturan yang mereka buat, serta

banyaknya masyarakat yang telah meninggalkan budaya nenek moyang, hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana perkembangan budaya di suatu daerah. Kemudian dengan ini maka peneliti membuat lebih masyarakat supaya lebih mengenal permainan tradisional dengan memperkenalkan permainan tradisional secara lebih menarik menarik, yaitu dengan menjelaskan bahwa setelah anak melakukan permainan tradisional akan ada beberapa karakter yang membuatnya lebih baik. Dari hal tersebut maka anak akan mengenal berbagai macam karakter dan kebudayaan suatu daerah.

Hal tersebut akan terlihat bahwa permainan tradisional yang dianggap kurang menarik akan menjadi sebuah cara baru untuk meningkatkan minat masyarakat yang ingin terus melestarikan kebudayaan Indonesia.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah maka permasalahan ini dibatasi dengan Membentuk Karakter Siswa kelas 4 melalui Permainan Tradisional di SDN Serut Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Jawa Tengah.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan fokus penelitain yaitu, bagaimana Membentuk Karakter Siswa kelas 4 melalui Permainan Tradisional di SDN Serut Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Jawa Tengah?

### **D. Kegunaan Penelitian**

Dengan beberapa penjelasan yang telah dijelaskan diatas maka akan didapat beberapa kegunaan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### 1. Bagi Penulis

- a. Mengetahui beberapa karakter anak yang ada di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jawa Tengah,
- b. Mengenal lebih jauh mengenai karakter yang ada di masyarakat,
- c. Belajar mengenai penelitian dan cara menyusun skripsi dengan baik dan benar.
- d. Menjadikan pengalaman yang berharga dengan mengenalkan

kembali budaya indonesia kepada penerus bangsa melalui permainan tradisional,

- e. Mengenal lebih banyak orang dengan karakter dan kepribadian yang berbeda - beda,

## 2. Bagi Siswa

- a. Siswa akan memiliki karakter baru lebih baik,
- b. Siswa mengenal lebih banyak permainan yang selama ini belum diketahui,
- c. Meningkatkan minat memainkan permainan tradisional untuk melestarikan kebudayaan indonesia,
- d. Menjadi generasi yang cinta budaya

## 3. Bagi Lembaga

- a. Akan mempermudah proses belajar mengajar,
- b. Menciptakan suana diruang kelas yang lebih ceria dan tertib,
- c. Memiliki pandangan yang lebih luas mengenai kegiatan olahraga dan macam - macam permainan, serta mengenal karakter siswa yang masih dapat dibentuk sejak dini.